SPYKEE VOX

MANUEL D'INSTRUCTIONS

Français
Version 1.3.

MECCANO®

TABLE DES MATIERES

1. PRECAUTIONS ET MISES EN GARDE ____ 4

1.1. Normes et certificats de conformité ____ 4

1.2. Clause de non responsabilité ____ 4

1.3. Respect de la vie privée ____ 4

1.4. Règles de sécurité ____ 4

1.5. Entretien et maintenance ____ 4

1.6. Piles ____ 5

2. PRESENTATION DE VOTRE ROBOT ____ 5

2.1. Les fonctions ____ 5

2.2. Squelette de votre robot ____ 6

2.3. Dessous du châssis de votre robot ____ 7

2.4. Dessus du châssis de votre robot ____ 7

3. PRE-REQUIS ____ 8

3.1. Configuration minimale requise ____ 8

3.2. Les différents modes de contrôle de Spykee Vox ____ 8

3.2.1. L'activation vocale ____ 8

3.2.2. La télécommande infrarouge ____ 9

4. CONSTRUCTION DE VOTRE ROBOT ____ 9

5. ALLUMER SPYKEE VOX ____ 9

5.1. Allumer Spykee Vox pour la première fois ____ 9

5.2. Mise en sommeil de Spykee Vox ____ 9

6. FONCTIONS DISPONIBLES ____ 10

6.1. Présentation des différents menus ____ 10

6.2. Mode de contrôle des différents menus ____ 10

7. JOUER AVEC SPYKEE VOX GRACE A LA RECONNAISSANCE VOCALE ____ 11

7.1. Déplacer Spykee Vox ____ 11

7.2. Attaquer avec Spykee Vox ____ 12

7.3. Discuter avec Spykee Vox ____ 13

7.4. Ecouter de la musique et danser avec Spykee Vox ____ 14

7.4.1. Ecouter la musique contenue dans votre iPod® ____ 14

7.4.2. Ecouter la musique contenue dans votre lecteur mp3 ____ 15

7.4.3. Ecouter la musique intégrée dans le robot ____ 15

7.5. Utiliser Spykee Vox comme télécommande universelle ____ 15

7.5.1. Apprentissage des chaînes ____ 15

7.5.2. Utiliser Spykee Vox comme télécommande universelle ____ 16

7.6. Activer les scénarios programmés ____ 17

8. JOUER AVEC SPYKEE VOX GRACE A LA TELECOMMANDE ____ 18

9. PROGRAMMATION ____ 19

9.1. Installation de l'application Spykee Vox ____ 19

9.2. Paramétrage de Spykee Vox ____ 19

9.2.1. Personnaliser l'interface ____ 19

9.2.2. Le réveil ____ 19

9.2.3. Votre anniversaire ____ 19

9.2.4. Choix de la langue 20
9.3. Création de nouveaux scénarios 20
9.4. Modification de scénarios 23
9.5. Synchronisation entre l'ordinateur et Spykee Vox 23
9.5.1. Synchronisation pour le transfert d'un scénario 23
9.5.2. Synchronisation pour le transfert des alarmes 24
10. FICHE TECHNIQUE 24
11. SERVICE APRES VENTE 24

1. PRECAUTIONS ET MISES EN GARDE

1.1. Normes et certificats de conformité

1- Par ceci, nous MECCANO déclarons que ce produit est en règle avec les normes requises et autres régulations relevant de la directive 1999/EC. Une copie de la déclaration d'origine de conformité peut être obtenue à l'adresse suivante : MECCANO, 363 avenue de Saint Exupéry 62100 Calais, France.
2- Ce produit doit être utilisé à l'intérieur.

1.2. Clause de non responsabilité

Selon la version logicielle de votre robot, certaines différences peuvent apparaître entre la description du manuel utilisateur et le comportement du robot.

1.3. Respect de la vie privée

Nous vous rappelons que vous devez respecter les règles et lois en vigueur dans votre pays sur la prise de clichés et l'enregistrement de sons et vidéos. Conformément à ces règles et lois, il est parfois strictement interdit de prendre des clichés, des vidéos et/ou d'enregistrer la voix ou tout attribut personnel et de les reproduire ou diffuser, car cela peut être considéré comme une atteinte à la vie privée.
Il relève uniquement de la responsabilité de l'utilisateur de s'assurer qu'il a une autorisation préalable, si nécessaire pour enregistrer des conversations privées ou confidentielles ou prendre une photo ou une vidéo d'une autre personne : le fabricant, le distributeur ou vendeur de votre Spykee Vox déclinent toute responsabilité résultant d'une utilisation inappropriée de votre robot.

1.4. Règles de sécurité

Choisir un lieu SÛR pour faire fonctionner Spykee Vox. Ne pas le faire fonctionner dans la rue. Ne pas le faire fonctionner sur le sable ou dans les flaques d'eau. Cela pourrait dégrader ses performances. Vérifier l'état de la surface où évolue le robot et faire attention aux obstacles.
Évitez tout contact avec l'eau.
Le robot ne peut pas monter ou descendre des escaliers.
Les récepteurs audio de Spykee Vox sont des instruments sensibles. Ne pas laisser le robot près d'une source de chaleur ou en PLEIN SOLEIL pendant longtemps.
Évitez de laisser le robot dans des endroits humides.
Évitez de le faire tomber ou de le jeter.
Évitez de le peindre.

ATTENTION
- Conserver hors de portée des enfants de moins de 36 mois, ils pourraient être blessés.
- DES CHANGEMENTS OU DES MODIFICATIONS NON EXPRESSEMENT APPROUVES PAR LE FABRICANT POURRAIENT ANNULER LE DROIT A L'UTILISATEUR DE FAIRE FONCTIONNER CET APPAREIL.
- LE FONCTIONNEMENT NORMAL DU PRODUIT POURRAIT ÊTRE PERTURBÉ PAR DES INTERFÉRENCES ÉLECTRO-MAGNÉTIQUES DE FORTE INTENSITÉ ; SI TEL ETAIT LE CAS PROCEDER A LA REMISE A ZERO DE L'APPAREIL EN APPUYANT SUR LE BOUTON "RESET" SITUÉ SUR LA PARTIE INFÉRIEURE DU CHÂSSIS. SI LE FONCTIONNEMENT NORMAL NE REPREND TOUJOURS PAS, UTILISEZ LE PRODUIT DANS UN AUTRE ENDROIT.

1.5. Entretien et maintenance

Ce robot exige une maintenance et un nettoyage périodique.
Nettoyez-le avec un chiffon légèrement humide.
Manipulez votre Spykee Vox avec soin et gardez-le dans un endroit propre et à l'abri de la poussière.
Ne tentez pas d'ouvrir ou de réparer vous-même votre Spykee Vox.

Le symbole « poubelle barrée » figurant sur votre robot signifie que ces produits doivent, en fin de vie, être rapportés à des points de collecte sélective :

- Déchetteries municipales équipées de bacs spécifiques à ces appareils
- Bacs de collecte sur les points de vente

Ils y seront recyclés, évitant ainsi le rejet de substances réglementées dans l'environnement, et permettant la réutilisation des matériaux qui la composent.

Dans les pays membres de l'Union Européenne :

Ces points de collecte sélective sont accessibles gratuitement.

Tous les produits comportant le marquage « poubelle barrée » doivent être rapportés à ces points de collecte.

Dans les pays non membres de l'Union Européenne :

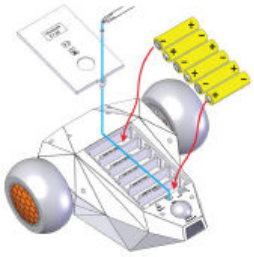
Il convient de ne pas jeter les équipements marqués « poubelle barrée » dans les poubelles ordinaires si votre pays ou région dispose des structures de collecte et de recyclage adaptées, mais de les rapporter à ces points de collecte pour qu'ils y soient recyclés.

1.6. Piles

Spykee Vox fonctionne avec 6 piles AA, 1,5 V pour le robot et 2 piles AAA, 1.5 V pour la télécommande (piles non incluses).

Pour changer les piles, suivre les instructions de la notice de montage.

Châssis du robot (6 piles AA)



Télécommande (2 piles AAA)

Ne pas recharger des piles non rechargeables.

Différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés.

Seuls des piles ou accumulateurs du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés.

Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité.

Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet.

Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.

Merci d'utiliser des piles Alcalines ou des piles Salines (ne pas mélanger les deux types).

Ne pas mettre de piles Lithium dans le robot.

2. PRESENTATION DE VOTRE ROBOT

Nous vous remercions pour l'acquisition du robot Spykee Vox !

2.1. Les fonctions

Spykee Vox est un **robot à construire interactif** qui réagit à ta voix. Spykee Vox est un robot contrôlé grâce à la reconnaissance vocale.

- **Spykee Vox te comprend** et répond à ta voix !

Quand tu lui demandes de bouger, il obéit et se déplace.

Spykee Vox parle et te comprend !

- **Spykee Vox a des émotions !**

Quand tu lui parles, il réagit avec différents mouvements, visages, sons et lumières. Il a 2 personnalités : héros et méchant.

- **Spykee est compatible avec ton iPod® et les autres lecteurs mp3.**

Active ton iPod® ou lecteur mp3 avec la voix.
Spykee Vox joue tes musiques préférées en stéréo et danse au rythme de la musique !

- **Spykee Vox est un robot programmable.**

Tu peux créer tes propres scénarios ! Programmation facile et rapide.

- **Spykee Vox est un robot guerrier !**

Il peut réaliser différentes attaques : kung-fu, explosion…

- **Spykee Vox est une télécommande universelle !**

Si tu lui demandes, il allume ta télévision et sélectionne ta chaîne préférée (4 chaînes programmables !)

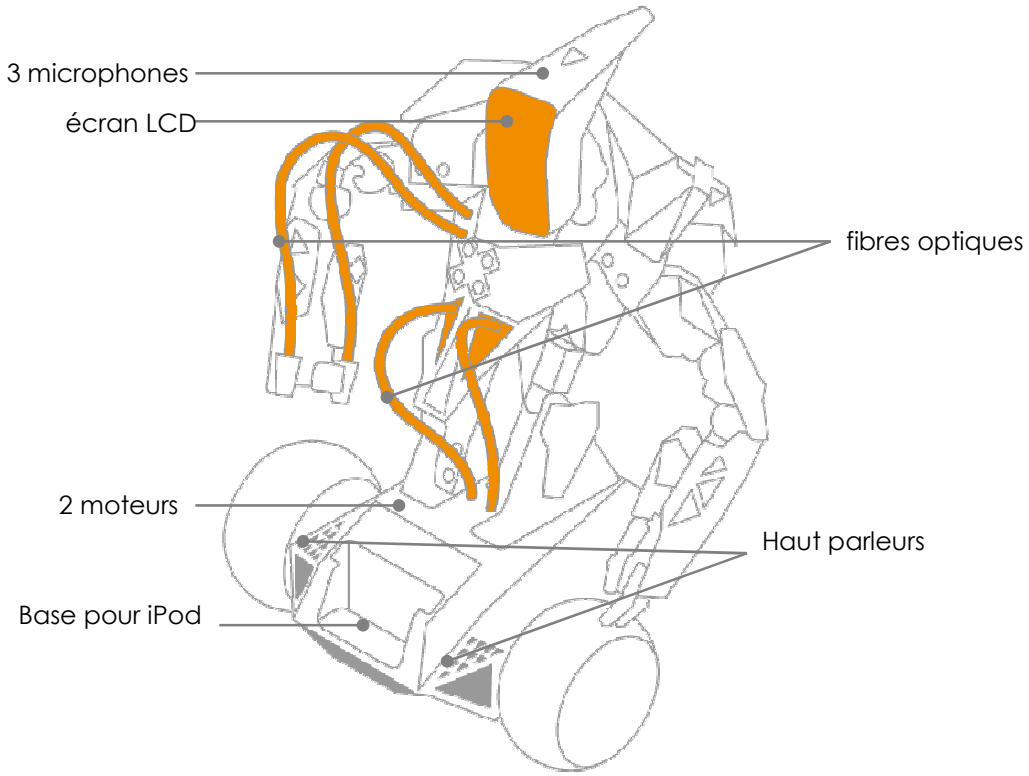
Ta boîte contient :

- Un robot Spykee Vox à construire
- Une télécommande infrarouge
- La notice de démarrage rapide
- Une cartonette avec les ordres vocaux en français et en anglais (attention : la langue disponible par défaut dans votre robot est le français, il comprendra uniquement les ordres en français).

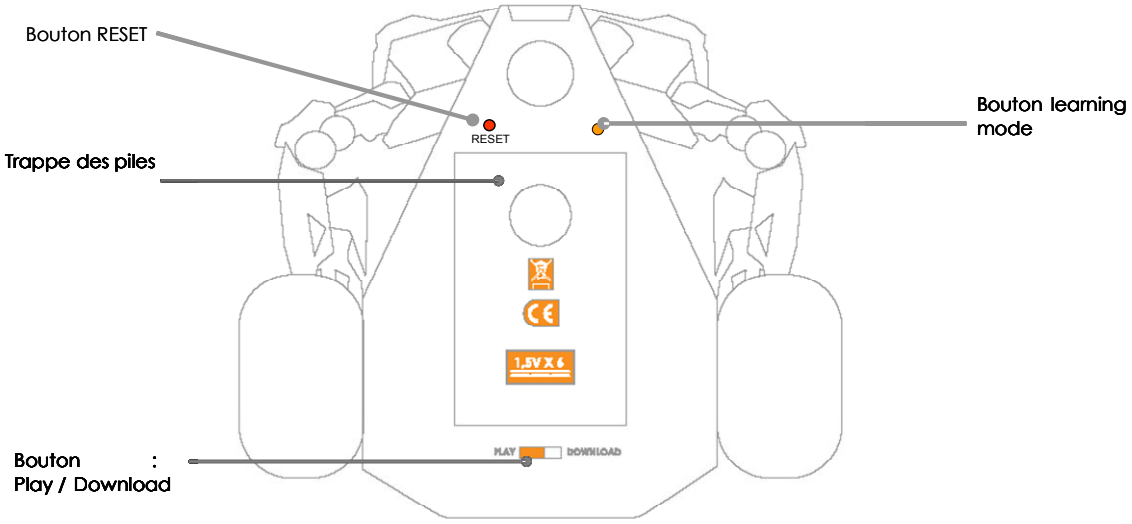
Construis facilement et rapidement 3 modèles différents / Compatible avec toutes les pièces Meccano
Notice et outils inclus / Nécessite 6 piles AA et 2 piles AAA (non incluses)

Construction rapide et facile de 3 modèles de robots différents / Plus de 200 pièces / Compatible avec toutes les pièces Meccano.

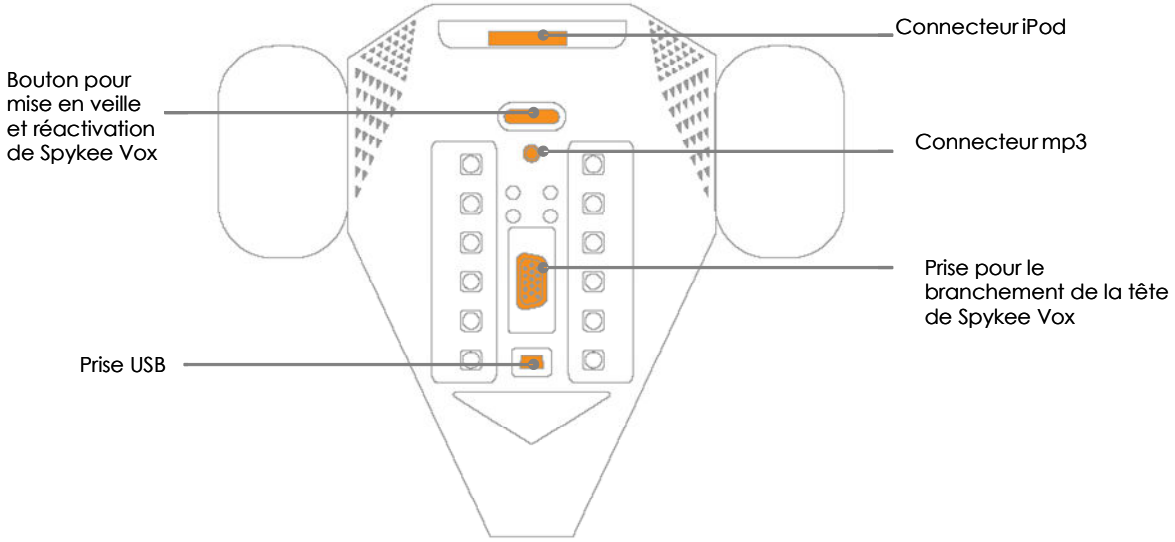
2.2. Squelette de votre robot



2.3. Dessous du châssis de votre robot



2.4. Dessus du châssis de votre robot


Connecteur iPod
Bouton pour mise en veille et réactivation de Spykee Vox
Connecteur mp3
Prise pour le branchement de la tête de Spykee Vox
Prise USB

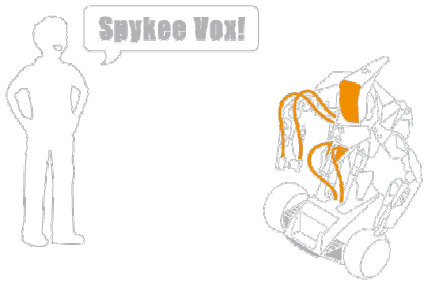
3. PRE-REQUIS

3.1. Configuration minimale requise

- Une connexion Internet pour télécharger le manuel utilisateur ainsi que le logiciel de programmation Spykee Vox.
- Acrobat Reader pour pouvoir lire le manuel d'instructions. Vous pouvez le télécharger gratuitement à l'adresse suivante : www.adobe.com/products/acrobat/readstep2.html.
- Un ordinateur pour programmer l'ordinateur :
    - Systèmes d'exploitation compatibles : Windows 2000, Windows XP et Windows Vista ou plus.
    - CPU : Power PC, Intel, AMD CPU avec horloge 1.8 GB ou plus.
    - Mémoire : 128 Mb minimum, 256 Mb recommandé.

3.2. Les différents modes de contrôle de Spykee Vox

3.2.1. L'activation vocale



Vous pouvez contrôler Spykee Vox **par la voix**.

Spykee Vox est un robot à activation vocale. Lorsque vous lui donner un ordre, il le comprend et il est capable d'y répondre.

IMPORTANT

La reconnaissance vocale est une technologie très sensible, voici donc plusieurs recommandations pour faire bon usage de votre robot et profiter de ses fonctionnalités :

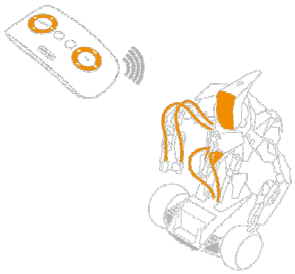
1. Le bruit est susceptible de perturber le comportement du robot.
   Afin de pouvoir jouer avec votre robot, veuillez vous mettre dans un endroit calme.

2. Le robot ne peut pas exécuter un ordre et écouter un autre ordre en même temps.
   Veuillez attendre que le robot émette un « bip » après son action pour lui donner un nouvel ordre.

3. Votre robot parle français et comprend les ordres en français. Attention, la reconnaissance vocale est très sensible à l'accent. Vous apprendrez à parler à Spykee Vox.

4. Nous vous conseillons également de parler au robot d'un ton neutre sans faire varier votre voix.

3.2.2. La télécommande infrarouge



Plusieurs fonctionnalités (mouvement, musique, attaque et mise en veille) sont également disponibles par la télécommande infrarouge.

La technologie infrarouge utilise une onde lumineuse pour transmettre de l'information entre l'émetteur (télécommande) et le récepteur (robot). Veillez à ce qu'il n'y ait pas d'obstacles entre la télécommande et le robot pour une utilisation optimale.

IMPORTANT
Le récepteur infrarouge est sur le dessus de la tête du robot.

Pour certaines actions, la voix et la télécommande infrarouge sont complémentaires.

4. CONSTRUCTION DE VOTRE ROBOT

Vous venez de découvrir les fonctionnalités de votre robot.

Afin de pouvoir jouer avec Spykee Vox, choisissez le modèle de robot que vous préférez parmi les trois disponibles : Gentil, Attaque et Bouclier; et construisez-le !

La notice de montage, les outils ainsi que les pièces sont disponibles dans votre boîte.
Si vous avez égaré votre notice de montage, vous pouvez également la télécharger sur le site www.spykeevox.com dans la rubrique « L'installation ».

5. ALLUMER SPYKEE VOX

5.1. Allumer Spykee Vox pour la première fois

1. Allumez Spykee Vox en plaçant le bouton sous le châssis en position « PLAY ».
2. L'écran de Spykee Vox s'allume, ses fibres optiques se mettent à briller et il dit « Salut, je suis Spykee Vox ». Cela signifie qu'il est bien allumé. Le robot est alors prêt à écouter vos ordres ou questions.

Si l'écran et la fibre optique ne s'allument pas après plusieurs secondes : vérifiez que le bouton est bien sur « PLAY ». Si tel est le cas, les piles de votre robot sont peut-être usagées, remplacez-les. Pour ce faire, veuillez vous référer à la notice de montage contenue dans la boîte ou disponible sur le site www.spykeevox.com.

5.2. Mise en sommeil de Spykee Vox

Spykee Vox s'endort au bout d'1 minute si vous ne lui donnez pas d'ordre sauf lorsqu'il joue de la musique. Lorsqu'il s'endort, vous l'entendez ronfler et son visage s'éteint.

Pour allumer de nouveau Spykee Vox après sa mise en veille, vous devez presser le bouton « bouton pour mise en veille et réactivation de Spykee Vox » (cf Schéma 2.4 Dessus du châssis de votre robot).

6. FONCTIONS DISPONIBLES

6.1. Présentation des différents menus

Bouge	Déplacer Spykee Vox
Attaque	Attaquer avec Spykee Vox
Musique	Contrôler la musique : - Danser - Ecouter la musique de mon iPod® - Ecouter la musique de son lecteur mp3 - Ecouter la musique intégrée dans le robot
On discute ?	Poser des questions à Spykee Vox
Télécommande	Sélectionner les chaînes de télévision de votre choix
Programme	Jouer les scénarios que vous avez créés avec le logiciel « Spykee Vox ».

6.2. Mode de contrôle des différents menus

Vous pouvez commandez votre robot Spykee Vox soit en utilisant l'activation vocale, soit en utilisant la télécommande infrarouge fournie dans l'emballage.

Menus	Commande vocale	Télécommande infrarouge
Bouge	oui	oui
Attaque	oui	oui
Musique		
• **Activer le iPod®**	oui	oui
• **Activer le lecteur mp3**	oui	oui
• **Faire danser Spykee Vox**	oui	non
• **Faire lecture ou pause**	non	oui
• **Changer de morceau**	non	oui
• **Augmenter/baisser le volume**	non	oui
On discute ?	oui	non
Télécommande universelle	oui	non
Programme	oui	non
Mettre en veille	non	oui

7. JOUER AVEC SPYKEE VOX GRACE A LA RECONNAISSANCE VOCALE

Afin d'attirer l'attention du robot, veuillez l'appeler par son prénom **« Spykee Vox ».** Spykee Vox se retournera alors prêt à vous écouter.

Lorsque vous activez votre robot, il se présentera, et dira le mot « Spykee Vox ». Retenez bien la façon dont votre robot prononce son prénom car vous devrez l'appeler souvent.

Informations sur la commande vocale :

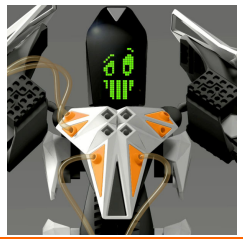
- Le robot ne peut pas exécuter un ordre et écouter un autre ordre en même temps. Veuillez attendre que le robot émette un « bip » après son action pour lui donner un nouvel ordre.

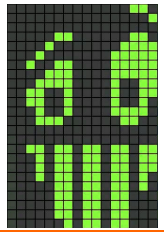
- Lorsque vous ne donnez pas d'ordre à votre robot pendant 1 minute, il revient au menu principal, il faudra de nouveau choisir un menu pour pouvoir effectuer une action.

Dans la suite de ce document, vous allez découvrir les différents menus de votre robot et les différents ordres vocaux.

IMPORTANT
Pour activer un menu ou sortir d'un menu (Bouge, attaque, on discute ?, musique, télécommande ou programme): dites « Spykee Vox ».

Astuce : pour reconnaître que votre robot attend qu'on l'appelle « Spykee Vox » ou bien que le robot est sorti du menu sélectionné, voici le visage qui apparaît :





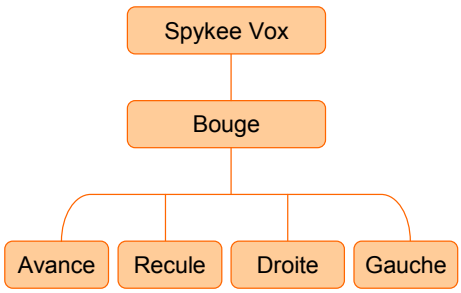
7.1. Déplacer Spykee Vox

Spykee Vox est un robot qui obéit à ta voix. Si vous lui demandez, il se déplace comme vous le souhaitez.

Etape 1 : appel du robot

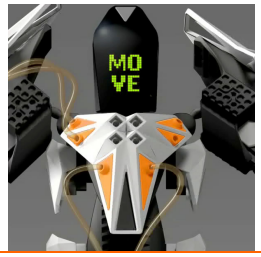
Etape 2 : choix du menu bouge

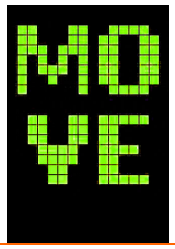
Etape 3 : choix du mouvement



Comme pour entrer dans tout menu, vous devez dire **Spykee Vox** , puis dire le nom du menu **Bouge** , puis le nom de l'action choisie.

Astuce : Lorsque le mot **Move** apparaît sur le visage de Spykee Vox, cela signifie que le robot est entré dans le menu **Bouge.**





Par exemple si vous voulez que votre robot recule :

1. Dites **Spykee Vox**.
2. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip » .
3. Dites **Bouge**.
4. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip ».
5. Dites **Recule**.
6. Le robot recule alors et à la fin de son mouvement émet un « bip ». Si vous souhaitez qu'il poursuive par un autre mouvement, dites directement **droite**, **gauche**, **avance** ou **recule**.

Attention :
Si vous attendez trop longtemps après chaque bip émit par Spykee Vox pour donner un nouvel ordre, ce dernier revient en mode d'attente. Cf. visage p10. Vous devez alors recommencer le processus à l'étape 1 et dire **Spykee Vox**.

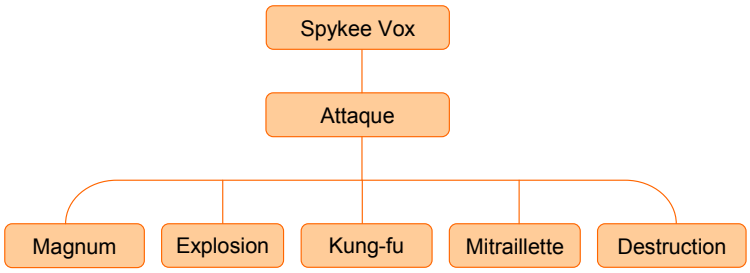
7.2. Attaquer avec Spykee Vox

Spykee Vox peut effectuer des attaques qui incluent des paroles, des effets sonores, des effets lumineux et des mouvements. Spykee Vox a 5 attaques préprogrammées. Pour jouer une attaque :

Etape 1 : appel du robot

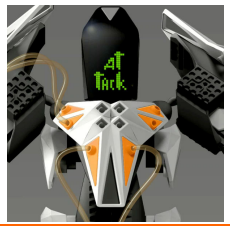
Etape 2 : choix du menu attaque

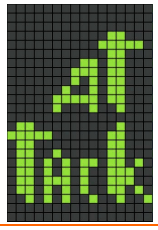
Etape 3 : choix de l'attaque



Comme pour entrer dans tout menu, vous devez dire **Spykee Vox** , puis dire le nom du menu, ici **Attaque**, puis le nom de l'attaque choisie.

Astuce : Lorsque le mot **Attack** apparaît sur le visage de Spykee Vox, cela signifie que le robot est entré dans le menu **Attaque,** vous pouvez passer à l'étape 3 (choix de l'attaque).





Par exemple si vous voulez que votre robot exécute l'attaque Kung-fu :

1. Dites **Spykee Vox**.
2. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip ».
3. Dites **Attaque**.
4. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip ».
5. Dites **Kung-fu**.

6. Le robot attaque alors et à la fin de son mouvement émet un « bip ». Si vous souhaitez qu'il poursuive par une autre attaque, dites directement **magnum**, **explosion**, **mitraillette** ou **destruction.**

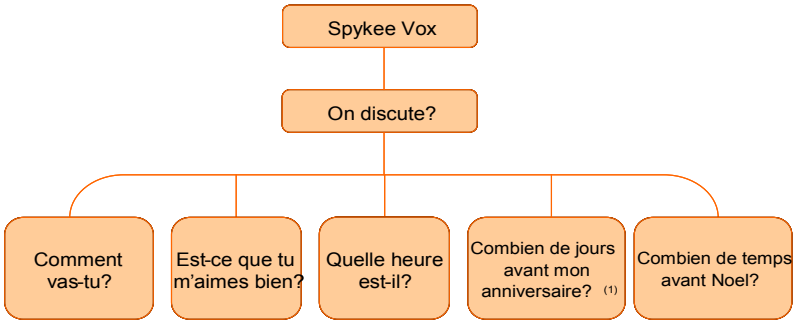
7.3. Discuter avec Spykee Vox

Spykee Vox est votre ami. Il a deux personnalités : héros ou méchant. Vous pouvez discuter avec lui et lui poser des questions. Il vous répondra de manière aléatoire en fonction de son humeur.

Etape 1 : appel du robot

Etape 2 : choix du menu discussion

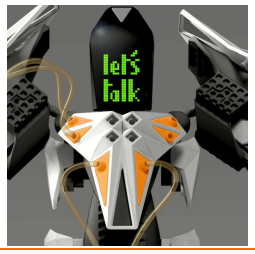
Etape 3 : choix de la question

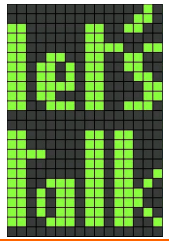


(1)Afin de pouvoir utiliser cette fonction, il faut que vous ayez rentré votre date d'anniversaire dans le logiciel de programmation Spykee Vox (voir chapitre 9.2.3).

Comme pour entrer dans tout menu, vous devez dire **Spykee Vox** , puis dire le nom du menu **On discute ?**, puis poser la question choisie.

Astuce : Lorsque les mots **Let's talk** apparaissent sur le visage de Spykee Vox, cela signifie que le robot est entré dans le menu **On discute ?,** vous pouvez passer à l'étape 3 (poser votre question).





Par exemple si vous voulez connaître le nombre de jours avant Noel :

1. Dites **Spykee Vox**.
2. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip ».
3. Dites **On discute ?**
4. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip ».
5. Dites **Combien de temps avant Noel ?**
6. Le robot vous répond puis émet un « bip ». Si vous souhaitez poser une autre question, vous pouvez le faire après le « bip ».

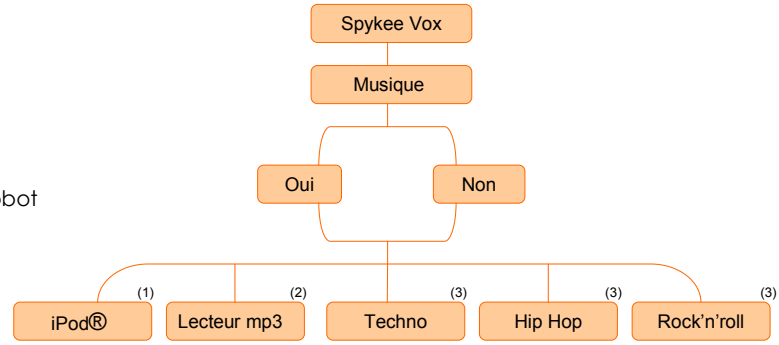
7.4. Ecouter de la musique et danser avec Spykee Vox

Etape 1 : appel du robot

Etape 2 : choix du menu musique

Etape 3 : choix de la danse ou non du robot

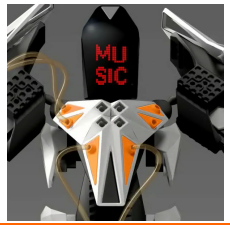
Etape 4 : choix de la musique

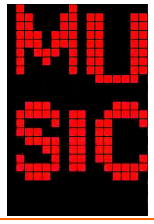


(1) Vous pouvez uniquement utiliser cette commande vocale si vous possédez un iPod® et si vous l'avez connecté sur la base iPod® .
(2) Vous pouvez uniquement utiliser cette commande vocale si vous possédez un lecteur mp3 (autre que iPod®).
(3) Vous pouvez utiliser ces 3 commandes vocales à tout moment, puisque les musiques sont intégrées dans le robot.

Comme pour entrer dans tout menu, vous devez dire **Spykee Vox** , puis dire le nom du menu **Musique** , puis sélectionnez si le robot va danser ou non, et enfin choisissez votre musique.

Astuce : Lorsque le mot **Music** apparait sur le visage de Spykee Vox, cela signifie que le robot est entré dans le menu **Musique.**





7.4.1. Ecouter la musique contenue dans votre iPod®

Spykee Vox est un produit Conçu pour iPod®. Il est compatible avec iPod® nano et de iPod® touch.

Avant d'insérer votre iPod® sur sa base, assurez-vous que vous avez monté le base correspondant à votre modèle. Pour ce faire, veuillez vous reporter à la notice de montage.

Veillez à bien utiliser la base adaptée à votre modèle de iPod®.
Insérez votre iPod® sur sa base de connexion, il se mettra automatiquement en pause.

1. Dites **Spykee Vox**.
2. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip »
3. Dites **Musique**.
4. Le robot vous demande si vous souhaitez qu'il danse et émet un « bip » .
5. Répondez lui par **oui** ou **non** après le « bip » .
6. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip » .
7. Dites **iPod®**.
8. La musique de votre iPod® est jouée.

Vous pouvez maintenant écouter votre iPod® en toute liberté. Si vous souhaitez écouter le morceau précédent ou suivant de votre liste de lecture, ou augmenter ou baisser le volume de la musique, utilisez la télécommande fournie (pour savoir comment utiliser la télécommande, rendez-vous au chapitre 8 de ce manuel).

7.4.2. Ecouter la musique contenue dans votre lecteur mp3

Si vous souhaitez écouter la musique de votre lecteur mp3, veuillez relier votre lecteur mp3 et le robot grâce au câble de connexion fourni dans la boîte. Vous devez allumer manuellement votre lecteur mp3 et le mettre en position lecture.

Veillez à utiliser une lanière (non incluse) par exemple pour éviter d'endommager votre lecteur mp3 si Spykee Vox se met à danser.

1. Dites **Spykee Vox**.
2. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip » .
3. Dites **Musique**.
4. Le robot vous demande si vous souhaitez qu'il danse et émet un « bip » .
5. Répondez lui par **oui** ou **non** après le « bip » .
6. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip » .
7. Dites **lecteur mp3**.
8. La musique de votre lecteur mp3 est jouée.

Vous pouvez maintenant écouter votre lecteur mp3 en toute liberté. Si vous souhaitez augmenter ou baisser le volume de la musique, utilisez la télécommande fournie (pour savoir comment utiliser la télécommande, rendez-vous au chapitre 8 de ce manuel). Pour arrêter la lecture de votre musique appuyez sur le bouton **Lecture/Pause.**

7.4.3. Ecouter la musique intégrée dans le robot

1. Dites **Spykee Vox**.
2. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip » .
3. Dites **Musique**.
4. Le robot vous demande si vous souhaitez qu'il danse et émet un « bip » .
5. Répondez lui par **Oui** ou **Non** après le « bip » .
6. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip » .
7. Dites **Techno** ou **Hip Hop** ou **Rock'n'Roll**.
8. Le robot joue la musique de votre choix.

Vous pouvez contrôler le son grâce à la télécommande. Si vous souhaitez augmenter ou baisser le volume du robot, utilisez la télécommande fournie (pour savoir comment utiliser la télécommande, rendez-vous au chapitre 8 de ce manuel).

7.5. Utiliser Spykee Vox comme télécommande universelle

Spykee Vox peut être utilisé comme télécommande universelle pour allumer la télévision ou changer de chaîne (4 cha.

7.5.1. Apprentissage des chaînes

Avant de pouvoir utiliser votre robot comme télécommande pour votre téléviseur, vous devez lui apprendre les chaînes pour cela :

1. Pressez le bouton « Learning mode » qui est sous le châssis et suivez les instructions :
2. "**Merci de composer le numéro de votre chaîne de son**" : pointez la télécommande de votre téléviseur vers la tête du robot et pressez le bouton « mute ».
3. Le robot vous dira **« mode apprentissage »** .
4. « **Merci d'appuyer sur le bouton ON de la télécommande de votre télévision** » **:** pointez la télécommande de votre téléviseur vers la tête du robot et pressez le bouton « power » de votre télécommande.
5. « **Merci de composer le numéro de la chaîne de musique** »: pointez la télécommande de votre téléviseur vers la tête du robot et pressez le numéro de la chaîne musique que vous souhaitez.
6. « **Merci de composer le numéro de la chaîne de dessins animés** » : pointez la télécommande de votre téléviseur vers la tête du robot et pressez le numéro de la chaîne dessins animés que vous souhaitez.

7. « **Merci de composer le numéro de la chaîne de sports** »: pointez la télécommande de votre téléviseur vers la tête du robot et pressez le numéro de la chaîne sport que vous souhaitez.
8. **« Merci de composer le numéro de votre chaîne de télévision préférée » :** pointez la télécommande de votre téléviseur vers la tête du robot et pressez le numéro de votre chaîne favorite.
9. A la fin de cet apprentissage, Spykee Vox vous annonce la fin de l'enseignement des chaînes : « **Mode apprentissage terminé** ».

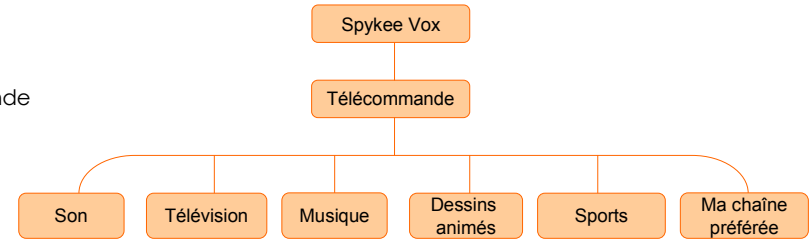
Vous pouvez maintenant utiliser Spykee Vox comme une télécommande universelle.

7.5.2. Utiliser Spykee Vox comme télécommande universelle

Etape 1 : appel du robot

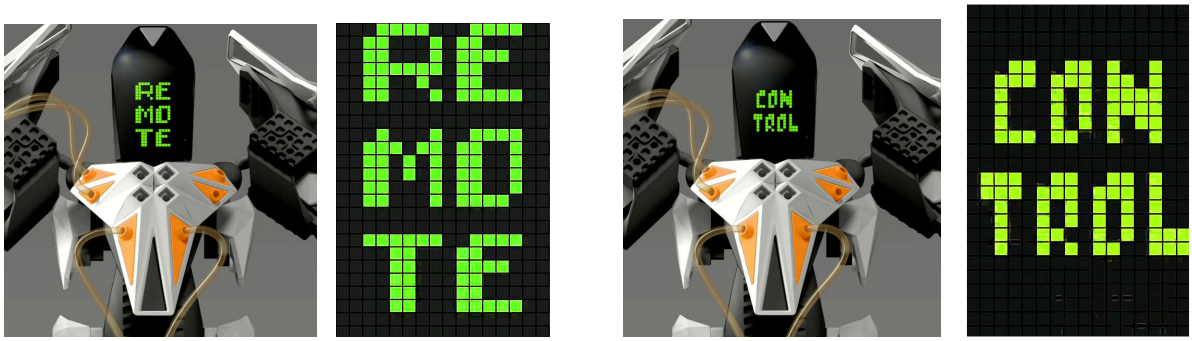
Etape 2 : choix du menu télécommande

Etape 3 : choix de l'action



Comme pour entrer dans tout menu, vous devez dire **Spykee Vox** , puis dire le nom du menu **Télécommande**, puis sélectionnez l'action voulue.

Astuce : Lorsque le mot **Remote control** apparait sur le visage de Spykee Vox, cela signifie que le robot est entré dans le menu **Télécommande.**



Voici les effets des différentes commandes vocales :

Télévision	Allume la télévision et met automatiquement le son sur Muet
Son	Enlève le son ou réactive le son
Musique	Spykee Vox zappe sur la chaîne de musique que vous avez enregistrée
Dessins animés	Spykee Vox zappe sur la chaîne de dessins animés que vous avez enregistrée
Sport	Spykee Vox zappe sur la chaîne de sports que vous avez enregistrée
Ma chaîne préférée	Spykee Vox zappe sur la chaîne préférée que vous avez enregistrée

IMPORTANT :
Pour pouvoir allumer votre télévision grâce à Spykee Vox, veillez à ce que cette dernière soit en veille et non éteinte.

Exemple : voici comment lancer votre chaîne de télévision préférée lorsque votre télévision est en veille:

1. Dites **Spykee Vox**.
2. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip » .
3. Dites **Télécommande**.
4. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip » .
5. Dites **Télévision.** La télévision s'allume alors et le son est muet.
6. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip » .
7. Dites **Ma chaîne préférée.** Spykee Vox zappe alors sur votre chaine préférée (celle programmée dans l'étape d'apprentissage)**.**
8. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip » .
9. Dites **Son** pour réactiver le son de votre télévision.

7.6. Activer les scénarios programmés

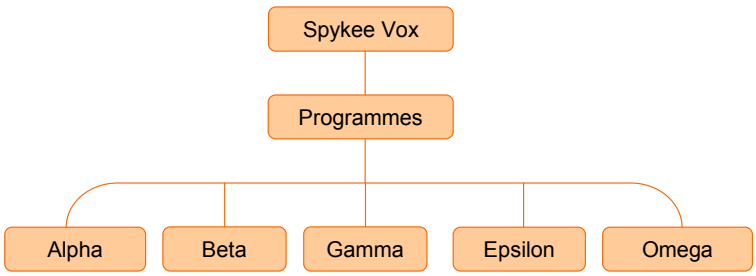
Spykee Vox est un robot programmable, vous pouvez grâce au logiciel de programmation Spykee Vox, adapté aux enfants, créer vos propres scénarios. Pour savoir comment créer vos propres scénarios, rendez-vous au chapitre 9 de ce manuel : programmation.

Une fois que vous aurez créé des scénarios, voici comment vous pourrez les activer :

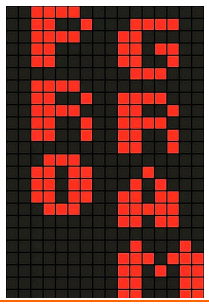
Etape 1 : appel du robot

Etape 2 : choix du menu programme

Etape 3 : choix du scénario à jouer



Astuce : Lorsque le mot **Program** apparait sur le visage de Spykee Vox, cela signifie que le robot est entré dans le menu **Programmes.**



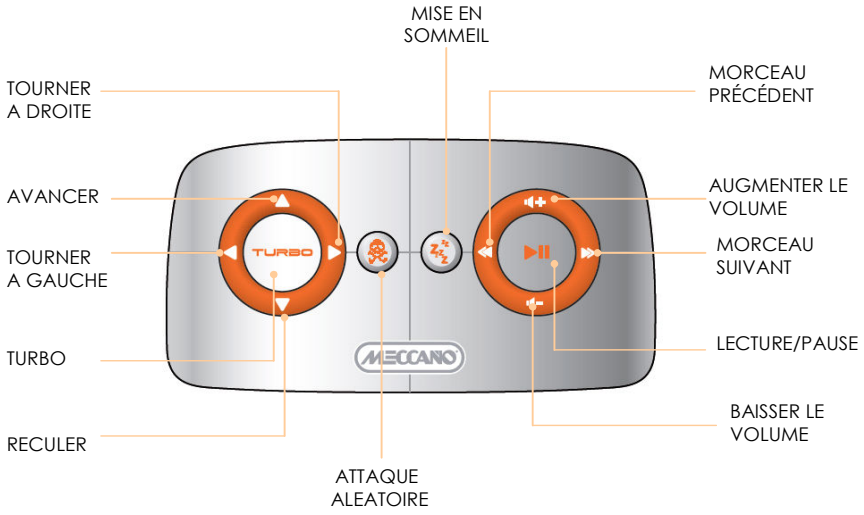
Par exemple pour jouer le programme Alpha, voici la procédure :

1. Dites **Spykee Vox**.
2. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip » .
3. Dites **Programmes**.
4. Attendez qu'il ait fini de parler et qu'il émette un « bip » .
5. Dites **Alpha**.
6. Le robot exécute alors le programme **Alpha**.

Lorsque vous souhaitez activer un autre scénario, vous devez recommencer l'ensemble des étapes décrites ci-dessus.

8. JOUER AVEC SPYKEE VOX GRACE A LA TELECOMMANDE

Vous pouvez utiliser votre télécommande infrarouge pour commander Spykee Vox. Voici les fonctionnalités de votre télécommande :



TOURNER A DROITE	Courte pression : le robot tourne légèrement sur la droite. Pression continue : le robot tourne sur lui-même par la droite.
AVANCER	Courte pression : le robot avance de quelques centimètres. Appui continu : le robot avance tant que le bouton est maintenu enfoncé.
TOURNER A GAUCHE	Courte pression : le robot tourne légèrement sur la gauche. Appui continu : le robot tourne sur lui-même par la gauche.
TURBO	Lors de la pression de la touche, le mot TURBO apparaît : la vitesse du robot est accélérée. Lors de la pression de la touche, un escargot apparaît : la vitesse du robot est normale.
RECULER	Courte pression : le robot recule de quelques centimètres. Appui continu : le robot avance tant que le bouton est maintenu enfoncé.
ATTAQUE ALEATOIRE	Courte pression sur le bouton : une des 5 attaques préprogrammées (mitraillette, magnum, kung-fu, explosion ou destruction) est exécutée de manière aléatoire.
MISE EN SOMMEIL	Courte pression sur le bouton : Spykee Vox s'endort en ronflant.
MORCEAU PRECEDENT	1 pression : le morceau qui est actuellement en cours de lecture est remis au début. (uniquement pour iPod®) 2 pressions : le morceau précédent est joué. (uniquement pour iPod®)
AUGMENTER LE VOLUME	Une pression augmente légèrement le volume.
MORCEAU SUIVANT	1 pression : le morceau suivant est joué. (uniquement pour iPod®)
LECTURE/PAUSE	1ère pression : le iPod® nano ou touch ou le lecteur mp3 est activé. 2ème pression : la lecture de la musique est mise en pause (uniquement pour iPod®, pour le lecteur mp3, cela arrête la musique)
BAISSER LE VOLUME	Une pression baisse légèrement le volume.

9. PROGRAMMATION

9.1. Installation de l'application Spykee Vox

Vous devez avoir téléchargé le logiciel Spykee Vox.
Si vous n'avez pas téléchargé le logiciel Spykee Vox sur votre ordinateur lors de votre première connexion sur le site Internet : rendez-vous sur le site **www.spykeevox.com**, puis allez dans la rubrique **L'installation** et enregistrez le logiciel sur votre ordinateur.

Installation :
1. Double cliquez sur l'icône **spykee.exe** et suivez les instructions d'installation.
2. Quand le message « Finish » apparaît, cela signifie que le logiciel Spykee Vox est installé :
   Le programme s'installe par défaut sur votre disque dur C:/Program Files/Meccano/Spykee Vox et une icône s'installe également sur le bureau.
3. Vous pouvez maintenant paramétrer et programmer votre robot.

9.2. Paramétrage de Spykee Vox

9.2.1. Personnaliser l'interface

Spykee Vox peut vous appeler par votre prénom dans l'interface de programmation.
Dans le menu principal, sélectionnez le menu **Configuration**, puis entrez votre prénom. N'oubliez pas de cliquer sur le bouton **sauver** pour que le changement soit pris en compte.

9.2.2. Le réveil

Spykee Vox vous réveille le matin lorsque vous le souhaitez.

Pour activer ou désactiver la fonction réveil :
- Lancez le logiciel Spykee Vox.
- Dans le menu proposé, cliquez sur « Alarmes ».
- Choisissez « Réveil ».
- Cliquez sur « On » pour l'activer ou sur « Off » pour désactiver le réveil.
- Si vous avez choisi « On » :
  - Entrez **l'heure** souhaitée pour le réveil (format hh : mm)
  - Entrez **la fréquence** du réveil.

Pour la fréquence, vous avez le choix entre :
- « Une fois » : Spykee Vox te réveillera le lendemain matin.
- « Tous les jours » : Spykee Vox vous réveillera tous les jours.
- « Lundi au Vendredi » : Spykee Vox vous réveillera toute la semaine et vous laissera dormir le week-end !

Pour valider le paramétrage du réveil, cliquez en bas à droite sur « OK ».

Une fois que vous avez paramétré la fonction Réveil, vous devez synchroniser votre ordinateur et votre robot Spykee Vox pour que les données soient prises en compte. (voir le chapitre 9.5.2)

9.2.3. Votre anniversaire

Spykee Vox vous souhaite votre anniversaire.

Pour activer ou désactiver la fonction Alarme Anniversaire :
- Lancez le logiciel Spykee Vox.
- Dans le menu proposé, cliquez sur « Alarmes ».
- Choisissez « Alarme Anniversaire ».
- Cliquez sur « On » pour l'activer ou sur « Off » pour la désactiver.
- Si vous avez choisi « On » :
  - Entrez la date de votre anniversaire (format AAAA/MM/JJ – exemple : si vous êtes né le 15 avril 1999, entrez la date comme suit : 1999/04/15).

- Entrez l'heure à laquelle Spykee Vox devra vous le souhaiter.

Pour valider le paramétrage de l'Alarme Anniversaire, cliquez en bas à droite sur « OK ».

Une fois que vous avez paramétré la fonction Réveil, vous devez synchroniser votre ordinateur et votre robot Spykee Vox pour que les données soient prises en compte. (voir le chapitre 9.5.2)

9.2.4. Choix de la langue

Cette fonctionnalité n'est pas encore en service.
Un message d'erreur apparaîtra sur le logiciel si vous appuyez sur le bouton « Langues » dans le menu Synchronisation.

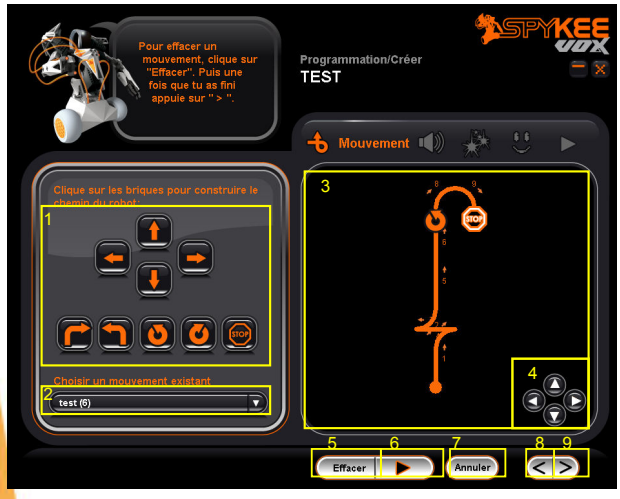
9.3. Création de nouveaux scénarios

1. Lancez l'application Spykee Vox

2. Sélectionnez « Programmer des scenarii ».

3. Cliquez sur « Créer un nouveau scénario » (#1) et donnez un nom à ce scenario (#2) (par exemple TEST), puis cliquez sur « Créer » (#3) pour commencer à créer le scénario :

4. La première étape de création d'un scénario est le choix des mouvements. Vous pouvez choisir **10 mouvements maximum par scénario**. Vous pouvez choisir parmi les 9 mouvements proposés (#1) ou choisir une combinaison existante d'un autre scenario (#2).



#1 : briques avec les mouvements au choix
#2 : menu déroulant avec le choix des combinaisons de mouvements définis dans les précédents scénarios (il est vide lors de la première création de scénario)
#3 : zone où les différents mouvements sélectionnés s'affichent à la suite
#4 : flèches directionnelles pour visualiser l'ensemble de la zone de mouvement
#5 : La touche **Effacer** permet d'effacer le dernier mouvement
#6 : la touche **lecture** permet de visualiser la suite de mouvements que vous avez créée
#7 : la touche **Annuler** annule la création de votre scénario
#8 : la touche **<** renvoie à l'étape précédente
9 : la touche **>** amène à l'étape suivante

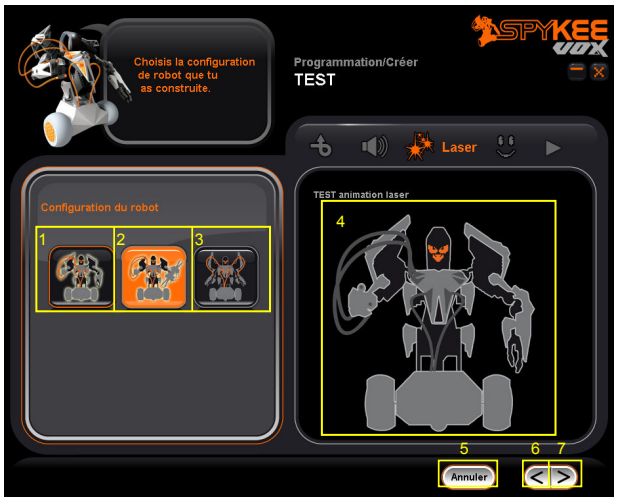
Une fois que le choix des mouvements est finalisé, cliquez sur la touche **>** (#9) pour accéder à l'espace Sons.

5. L'espace Sons vous permet de choisir les effets sonores du robot. Vous pouvez choisir **10 sons maximum par scénario.** Vous pouvez les choisir parmi les 36 mouvements proposés (#1) ou choisir une combinaison existante d'un autre scenario (#2).

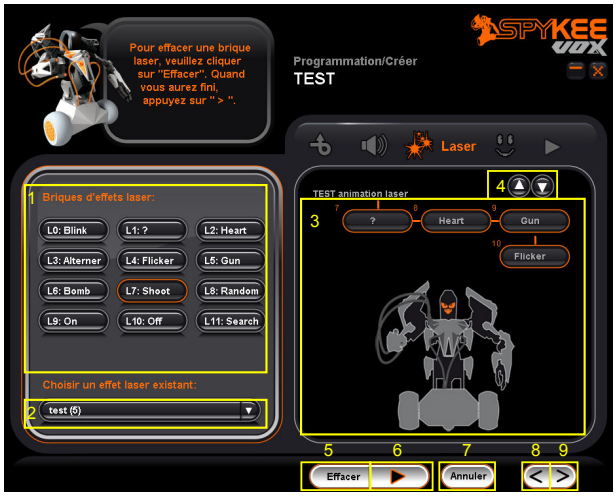
#1 : briques avec les sons au choix (12 sons par pages, 3 pages de sons)
#2 : flèches pour accéder à la page de brique sons précédente ou suivante
#3 : menu déroulant avec le choix des combinaisons de sons définis dans les précédents scénarios (il est vide lors de la première création de scénario)
#4 : zone où les différents sons sélectionnés s'affichent à la suite
#5 : flèches directionnelles pour visualiser l'ensemble de la zone de sons
#6 : La touche **Effacer** permet d'effacer le dernier son sélectionné
#7 : la touche **lecture** permet d'écouter la suite de sons choisis.
#8 : la touche **Annuler** annule la création de votre scénario
#9 : la touche **<** renvoie à l'étape précédente
#10 : la touche **>** amène à l'étape suivante

Une fois que le choix des mouvements est finalisé, cliquez sur la touche **>** (#10) pour accéder à l'espace Effets lumineux.

6. Sélectionnez ensuite dans l'espace effets lumineux la configuration de votre robot tel que vous l'avez construit grâce à la notice de montage puis les effets lumineux désirés (maximum : **10 effets lumineux** par scénario).



#1 : configuration du robot : Attaque (1er modèle dans la notice de montage)
#2 : configuration du robot : Bouclier (2ième modèle dans la notice de montage)
#3 : configuration du robot : Gentil (3ième modèle dans la notice de montage)
#4 : zone où la configuration du robot que vous avez sélectionnée s'affiche
#5 : la touche **Annuler** annule la création de votre scénario
#6 : la touche **<** renvoie à l'étape précédente
#7 : la touche **>** amène à l'étape suivante

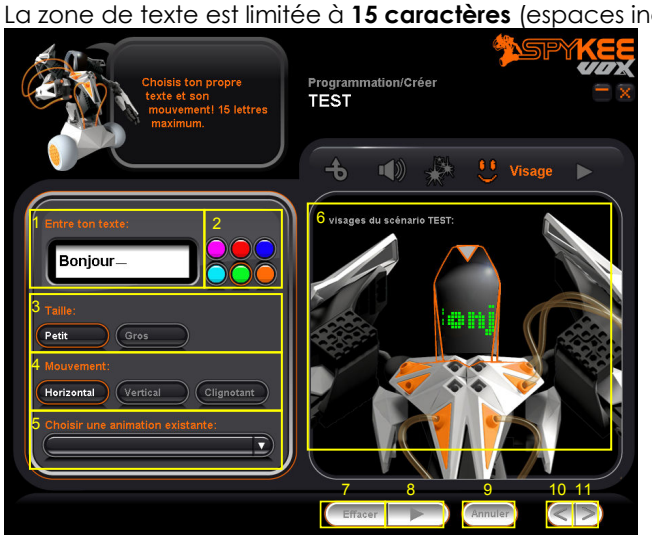


#1 : choix des effets lumineux
#2 : menu déroulant avec le choix des combinaisons d'effets lumineux définis dans les précédents scénarios (il est vide lors de la première création de scénario)
#3 : zone où la combinaison des effets lumineux sélectionnés s'affiche
#4 : flèches de navigation pour visualiser l'ensemble des effets choisis
#5 : la touche **Effacer** permet d'effacer le dernier effet lumineux
#6 : la touche **lecture** permet de visualiser les effets lumineux choisis
#7 : la touche **Annuler** annule la création de votre scénario
#8 : la touche **<** renvoie à l'étape précédente
#9 : la touche **>** amène à l'étape suivante

Une fois que le choix des effets lumineux est fait, choisissez le visage de Spykee Vox.

7. Le visage de Spykee Vox peut être personnalisé au cours du scénario. Un nouveau visage peut lui être dessiné en cliquant sur « Dessin» ou un texte peut être affiché sur son visage en cliquant sur « Texte ».

Entrer un texte :
La zone de texte est limitée à **15 caractères** (espaces inclus).



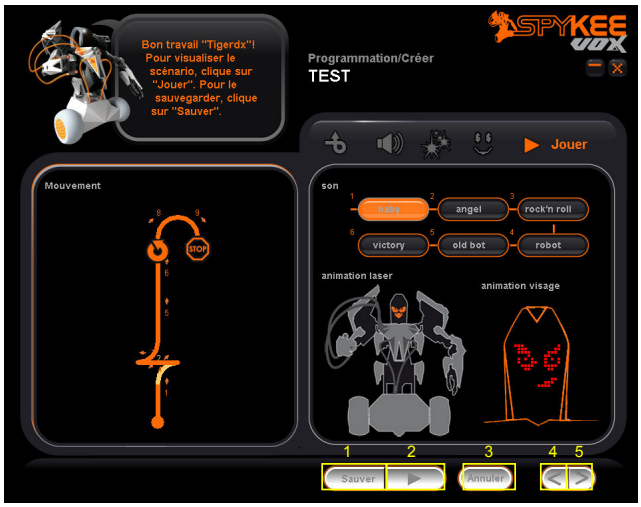
#1 : espace pour entrer le texte souhaité (max. 15 caractères)
#2 : choix de la couleur du texte
#3 : choix de la taille du texte
#4 : choix du mouvement du texte sur le visage du robot
#5 : menu déroulant avec le choix des visages définis dans les précédents scénarios (il est vide lors de la première création de scénario)
#6 : zone de prévisualisation du texte sur le visage (vous devez d'abord avoir appuyé sur la touche #8)
#7 : la touche **Effacer** permet d'effacer le texte sélectionné
#8 : la touche **lecture** permet de visualiser le texte sur le visage du robot
#9 : la touche **Annuler** annule la création de votre scénario
#10 : la touche **<** renvoie à l'étape précédente
11 la touche **>** amène à l'étape suivante

Dessiner une série de visages pour faire une animation :
Pour obtenir une animation sur le visage du robot, vous pouvez dessiner jusqu'à **10 visages** de robots à la suite :

Appuie sur la flèche ?droite du dessin pour passer au visage suivant. Une fois que tu as fini tous tes visages, appuie sur " > ".
Programmation/Créer
TEST
Visage
Dessine ton visage:
visages du scénario TEST:
Ajoute un visage:
Visages
Choisir une animation existante:
test (4)
Effacer
Annuler

#1 : zone de dessin (dessin pixel par pixel)
#2 : sélection de l'outil crayon pour dessiner
#3 : sélection de l'outil gomme pour effacer le dessin (pixel par pixel)
#4 : choix de la couleur du visage (une seule couleur par visage)
#5 : retour au visage précédent ou aller au visage suivant
#6 : sélection d'un visage parmi 5 visages prédéfinis
#7 : menu déroulant avec le choix des visages définis dans les précédents scénarios (il est vide lors de la première création de scénario)
#8 : visualisation des visages dessiné dans l'ordre chronologique
#9 : la touche **Effacer** permet d'effacer l'ensemble des visages
#10 : la touche **lecture** permet de visualiser la suite des visages dessinés
#11 : la touche **Annuler** annule la création de votre scénario
#12 : la touche **<** renvoie à l'étape précédente
#13 : la touche **>** amène à l'étape suivante

8. Une fois que le choix des visage est finalisé, cliquez sur la touche **>** (#13) pour accéder à l'ensemble du scénario et le sauvegarder.



#1 : la touche **sauver** permet de sauvegarder le scénario
#2 : la touche **lecture** permet d'écouter la suite de sons choisis.
#3 : la touche **Annuler** annule la création de votre scénario
#4 : la touche **<** renvoie à l'étape précédente
#5 : la touche **>** renvoie au menu de création/modification de scénario

Une fois que vous avez appuyez sur Sauver votre scénario est terminé, vous pouvez en créer d'autres et les transférer sur votre robot (Chapitre 9.5. Synchronisation entre l'ordinateur et Spykee Vox).

9.4. Modification de scénarios

Dans le menu « Programmer des scenarii », choisissez « Modifier un scénario existant », la liste des programmes déjà créés apparaît dans la partie droite de la fenêtre, grâce aux flèches directionnelles, vous pouvez sélectionner le scénario à modifier. Une fois le scénario sélectionné, cliquez sur « Go ». Vous pouvez maintenant revoir votre programme étape par étape et effectuer les modifications désirées.

9.5. Synchronisation entre l'ordinateur et Spykee Vox

9.5.1. Synchronisation pour le transfert d'un scénario

1. Sur la page d'accueil, sélectionnez **Synchronisation**.
2. Sélectionnez **scenarii.**

3. Sélectionnez un ordre vocal dans la liste(Alpha, Beta, Gamma, Epsilon, Omega) et associez lui un scénario.
   Par exemple, pour associer le scenario TEST à la commande vocale « Alpha »
   Cliquez sur **Alpha.**
   Cliquez sur la touche **Modifier**. La liste des scénarios disponibles apparaît alors. Cliquez sur celui que vous souhaitez (dans notre exemple : TEST)et appuyez sur la touche **Choisir** pour attribuer le scenario **TEST** à la commande vocale **Alpha.**
   Une fois que vous avez attribué les scénarios désirés aux commandes vocales souhaitées, vous pouvez transférer les données vers le robot.

4. Cliquez en bas de l'écran sur la touche **Sync.**

5. Veuillez relier votre ordinateur et votre robot via le câble USB fourni dans la boîte. Pour votre information, regardez le schéma du dessus du châssis pour voir où se trouve la prise USB.

6. Veuillez mettre votre robot en position DOWNLOAD (voir schéma du dessous du châssis du robot).

7. Cliquez sur **Sync**, attendez que **la barre Synchronisation** soit complète à 100% et que votre robot émette un « bip ». Lorsqu'elle est complète, cela signifie que les scénarios ont été transférés dans Spykee Vox. Vous pouvez maintenant les activer par la voix.

Pour ce faire, veuillez vous rendre au chapitre 7.6 pour activer les scénarios programmés de votre manuel d'instructions.

9.5.2. Synchronisation pour le transfert des alarmes

La synchronisation du réveil et de l'alarme pour souhaiter l'anniversaire se fait automatiquement lors du transfert des scénarios.

10. FICHE TECHNIQUE

. Système de reconnaissance vocale
. 2 moteurs
. 3 micros
. 4 leds
. un écran LCD 16 x 24 pixels
. 2 hauts parleurs stéréo 2x2W / 8 Ω
. Base pour iPod® (compatible with iPod® nano & iPod® touch uniquement, not included)
. Connexion mp3 (line in for 3.5mm jack)
. Prise USB
. Télécommande infrarouge : fonctionne avec 2 piles AAA/LR03 (non incluses)
. Fonctionne avec 6 piles AA/LR06 (non incluses)

11. SERVICE APRES VENTE

Pour toute question merci de vous adresser à notre Service Après Vente :

Meccano S.A.
363 avenue de Saint Exupéry
62100 Calais
France

De nombreux modèles et pièces sont des créations originales, propriété de MECCANO et sont protégées par les législations nationales sur les dessins et modèles, marques et/ou droits d'auteurs. Pour toute information, merci de contacter : MECCANO. La responsabilité de MECCANO ne saurait être engagée en cas d'accident survenu à la suite (I) du non respect des instructions de montage et d'utilisation du robot et du logiciel (II) d'une utilisation des pièces autre que celle proposée dans la notice (III) d'une altération et de la modification des pièces. La société MECCANO respecte la sécurité des enfants : ses modèles sont testés par des enfants.

Notice et emballage à conserver.
Les produits et les coloris du produit peuvent varier.
mp3 est une licence de Audio MPEG et Sisvel.

MECCANO
363 avenue de Saint Exupéry 62100 Calais – France.
http://www.spykeeworld.com
© 11/2008 MECCANO
® MECCANO & ERECTOR sont des marques exclusives de MECCANO
Tous droits réservés
Document non binding.

Compatible iPod touch & iPod nano uniquement.
Apple n'est pas responsable du fonctionnement de cet appareil ou de sa conformité avec les standards de sécurité et de normes.
Apple et iPod sont des marques enregistrées d'Apple Inc., enregistrées aux Etats-Unis et autres pays.